

TAITO



DARIUS

© 1997 TAITO



またも、ど肝をぬかれてし

パワフルな画面。ダイナミックなサウンド。縦横無尽にくりひみだられ

■特長—

●ハープミラー採用、迫力スクリーン。

2画面のコンパクト設計にハープミラーを採用したことで、パワフルなシーンが次々と出現。プレイヤーの視覚を圧倒します。

●ダイナミックなステレオサウンド。

ホビーに迫る迫力をサウンドが、シューティングゲームの臨場感を伝達。

●コースの決別で、思わぬゲーム展開。

巨大戦艦を撃破し、次の道筋を選択。ルートが違って、プレイヤーの運命が左右されます。

●力強い味方、新型パワーアップ。

パワーユニットを取ることで、核攻撃や防御など、前作よりはるかにパワーアップします。

■遊び方—

●1プレイヤーは赤い戦闘機

2プレイヤーは青い戦闘機を操縦します。



6方向レバー

プレイヤーの移動

A(ミサイル)

空中弾攻撃

B(ボム)

地上弾攻撃

大規模な爆発



敵の巨大な艦隊を一掃する大爆発。敵を多く倒すと発生。

● 敵艦ゾーン：ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。 ● 敵艦ゾーン：ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。 ● 敵艦ゾーン：ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。ボス（巨大な宇宙船）は必ず出現、倒せばゲームクリア。ヤマトは必ず倒す。





まりました。ダライアスⅡ。

スクロールシューティングゲーム。極めればDARIUSⅢにたどり着く。

●特定の敵を破壊する

と、パワーアップユニットが出現します。各アイテムを取ると色に応じてパワーアップします。



●プレイヤーのストックがなくなると、最終ゾーンクリアでゲームオーバー。コンティニュー有ります。

●各ゾーンにあらゆる特色を持たせています。ゾーンは、太陽ゾーンから始まり、目を見張る惑星や月面、宇宙都市、北極地帯。さまざまな火山やどうくつなど奥行きのある美しい背景がいろいろあります。木星ゾーンクリアでゲームは終了します。



(ゾーンマップ)

- 敵や岩、建物などにぶつかったら、プレイヤー機を1機失います。
- スコアが上位100位以内に入れば、イニシャルが登録できます。
- 常時途中参加、コンティニューが可能です。

コンティニューの回もやっつけたい。敵の中のボスと戦いたい。 ●金星ゾーン 金星の地形を模したプレイヤー機がでてきます。 ●木星ゾーン ボスの攻撃の威力がアップします。 ●木星ゾーン 金星の地形を模したプレイヤー機がでてきます。 ●木星ゾーン 金星の地形を模したプレイヤー機がでてきます。 ●木星ゾーン 金星の地形を模したプレイヤー機がでてきます。





デザイナビリティ、コンパクト性、メンテナンス性を追求。
コストパフォーマンス化を計りました。

■仕様

機高/1507mm
機深/1019mm
機重/1115kg
消費電力/180W 50/60Hz



©TAITO CORP. 1988.

株式会社 **タイトー**
東京都千代田区平河町2-5-8
TEL.03-222-4888